NES-U3- FRA / FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

Defender of the Crown™

PALCOM™
SOFTWARE

Ⓣ

PALCOM™ SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF ULTRA!

You're now the proud owner of ULTRA's authentic version of Defender of the Crown for the Nintendo Entertainment System. We suggest that you read the following instructions thoroughly before conquering England.

TABLE OF CONTENTS

THE ENGLISH COUNTRYSIDE 4
INTRODUCTION 4
HOW TO PLAY 5-6
THE 4 ENGLISH LORDS 7
THE TOURNAMENT 8
BUYING AN ARMY/THE CONQUEST 9
RAIDING 10
BATTLES AND CATAPULTS 11
DEFENDING YOUR CASTLE 12
ROBIN HOOD AND THE DAMSEL IN DISTRESS 12
ADVICE FROM THE ROUNDTABLE 13
TAKING CARE OF YOUR GAME 14

ENGLAND 1149 A.D.

Ripe with civil war, the once peaceful English countryside is tormented by trampling armies and thundering hooves, and its grassy knolls are stained red by fallen knights and serfs.

The game's map screen displays the whole bloody territory and defines the boundaries of feudal lands. It also shows where castles and garrisons are located, and who lays claim to each territory (blue shields represent Saxon turf, orange flags represent Norman holdings. Your homeland is represented by a bold knight on a trusty white steed).

In the upper-left corner of the map screen, you'll see a table. From there you will select your plan of action: Tournament, Conquest, Go Raiding, Buy Army, Read Map, Pass.

WHEN HISTORY AND FANTASY WERE ONE

It's a time of legends. A time for heroes. A time of bitter strife, when great men rise above their peers to perform great deeds. Your liege the king is dead, the

throne vacant. Britain enters a season of destruction, a bitter winter that can end only when the last brave Saxon knight lies dead or the Norman castles lie in heaps of rubble, emptied of their foul oppressors who have enslaved your people.

It's a time when foreign invaders shall learn the truths administered by the shining blades of Saxon swords. It's a time when heroes are made and damsels saved.

HOW TO CROWN YOURSELF

Six great lords vie for the English throne; their castles dominate the island nation. In the south there are the three Norman castles, to the north, the Saxon fortresses.

Your goal is to crush the three Norman castles, thus claiming the missing crown. To do so, you must accumulate wealth by conquering lands and raiding castles. With this stash of cash, you must build armies for further conquests and defense of the territories you've already claimed. The other Saxons are initially your allies, but remember: they want to be king of England as well.

HOW TO PLAY

Strategy is as much a part of valor as strength and a sword. A great king has plenty of brains to back his boasting, because he knows that words can only lead soldiers into battle. While decisions lead them on to victory.

After the opening screen appears, take command and advance to the next screen by pressing the A Button. In general, you may press the A Button to change screens throughout the game.

When the first picture of a knight appears, you may choose to play his role by pressing the A Button. To cycle through the other 3 alternative knights, press the Control Pad or Select Button. What's important to note about each are his strengths or weaknesses in Leadership, Jousting and Swordplay. (The easiest Knight to win with is Wilfred of Ivanhoe. The toughest challenge is with Wolfric the Wild.)

Once you've knighted yourself, advance through Sherwood Forest, then on to the status screen. This screen will keep you informed of how you're faring throughout the game. It tells you the date, your gold and income supply, your ratings status, the number of knights, soldiers and catapults you have in your conquering army, and the number of soldiers you've left at home to defend your castle. It also displays the fair maiden, if you're brave enough to rescue her when called upon.

After learning a little bit about yourself, advance to the map screen and begin your quest for the crown. From there, make strategic selections by moving the sword up or down with the Control Pad. Press the A Button to lock in your decision. Next, follow the directions given to you on the screen. Use the Control pad to maneuver the cursor, and lock in your commands by pressing the A Button.

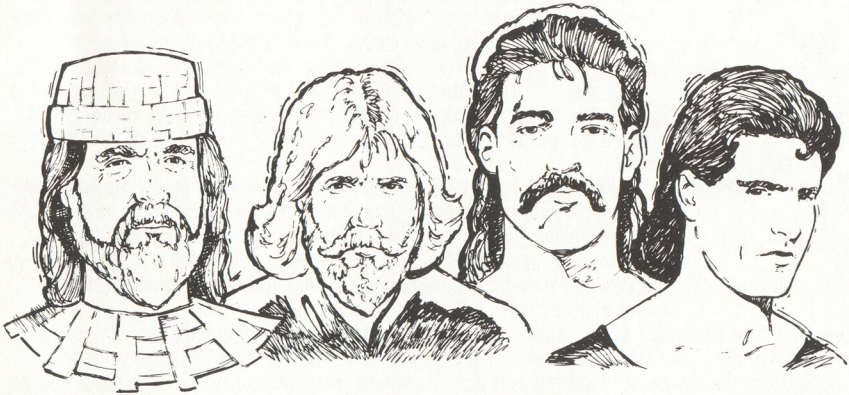
Every decision you make is considered a TURN. For each turn you take a month passes inside the computer. During this time the computer takes its turn, initiating battles that randomly rage across the land. You'll see flags and shields appearing and changing. These are the computer's conquests.

Remember, for every Saxon decision you make, the computer counters with Norman ideas. Thus be advised to always stay one thought ahead.

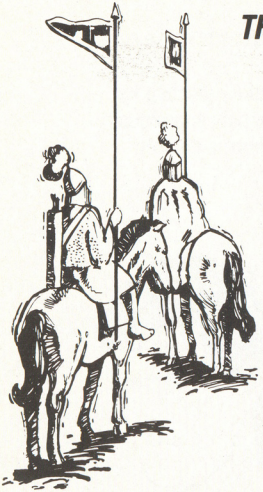
GOOD KNIGHTS

You'll command the role of one of these Saxon lords. Note their strengths and make sure you have the skills to compensate for any of their weaknesses.

During the conquest you can increase your leadership rating by successfully jousting for fame. This is important to remember, since a strong leadership rating offers an enormous advantage on the battlefield. Of course, also know that any time you flee from a confrontation, your leadership will falter and your men will lose confidence.



Wilfred of Ivanhoe		**Wolfric the Wild**		**Cedric of Rotherwood**		**Geoffrey Longsword**	
Leadership:	Average	Leadership:	Weak	Leadership:	Strong	Leadership:	Good
Jousting:	Good	Jousting:	Strong	Jousting:	Average	Jousting:	Weak
Swordplay:	Good	Swordplay:	Weak	Swordplay:	Good	Swordplay:	Strong



THE TOURNAMENT OF CHAMPIONS

You need 5 gold pieces to pay for holding a tournament. When other lords hold tournaments, the code of chivalry requires you to attend (for free). Compete for FAME to increase your leadership, and for LAND to win territory. If you have no land other than your home castle to gamble, you'll automatically duel for fame.

Event 1: The Joust After choosing your opponent (Hint: you should have read the map to know who the strong and weak opponents are), press the A Button until you've advanced to the overhead view of the horses galloping into position. You're Saxon blue, the computer is Norman red.

Next, the "Charge!" screen will appear. Using the Control Pad, guide the lance at the bottom of the screen and try to position it in the center of the oncoming opponent's shield. The stronger your jousting ability, the larger his shield.

After the third pass, if you haven't dismounted him, you're automatically knocked on your tail. Whether you dismount your opponent or he dismounts you determines your strength going into the tournament's second event.

Be warned. Spearing the opponent's horse is the most dishonorable deed a chivalrous knight can commit. Do so, and your honor, along with most worldly possessions, will be lost.

Event 2: The Morning Star Again, you control the blue knight, the computer controls the red. The key is to time your blows, pressing the A Button at the exact moment the morning star is furthest from the opponent. Push the A Button alone and you'll swing high. Press it while holding the Control Pad down and you'll swing low. You can also defend yourself by raising the shield with the B Button.

To be proclaimed champion of the tournament, you must win three straight Morning Star events.

BUYING AN ARMY (The Pre-Pentagon Era)

Select BUY ARMY from the main menu, and the screen automatically switches to a choice variety of soldiers, knights, catapults and castles available for purchase. You can shop to your heart's content, or at least until you run out of gold. (Absolutely no deficit spending allowed!)

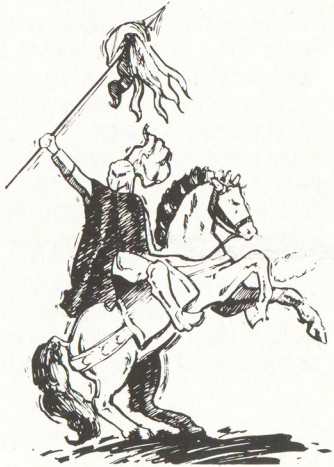
Things to consider when buying your army: Knights outlast soldiers and are the striking force on the field of honor, but they are useless when defending your castle or garrisons. You must have at least one (1) catapult to lay siege to an enemy castle. You must also have land (besides your home territory) to build a castle/garrison. When you build a castle/garrison, you'll also receive 10 men to defend it.

CONQUESTS

The location of your army is represented on the map by the mounted knight. When at home, the army helps defend the castle. To transfer forces back and forth between your home castle, your conquesting army, and the garrisons you've built on captured territories, select CONQUEST from the main menu.

From the next menu that will appear, select TRANSFER. Press the A Button to lock onto the soldiers, knights or catapults you wish to transfer, then press the Control Pad left or right.

Finally, select MOVE ARMY to capture unguarded territories, attack enemy locations or to move through friendly lands.



IT'S A RAID!

Under the cover of darkness you decide to raid an enemy castle (or for that matter, an allied stronghold). This is purely a greedy decision, a plundering mission for gold, loot, the big bucks! To illegally raise this extra cash for your army, select RAIDING from the main menu, then choose the lord you want to victimize by using your Control Pad to line up the cursor with his castle.

Fair warning. This isn't as simple as taking candy from a baby. You must defeat three courtyard soldiers, and then enter into the fortress where you'll duel with the captain of the guard. It's extremely difficult for a weak swordfighter to raid the castle of a strong swordsman. But with much practice, it's possible.

Move the Control Pad right and left to advance and retreat. To escape, move to the far left of the screen . . . at the cost of leadership points. When you close in on an opponent, press the A Button to attack. To parry a guard's thrust, press the A Button while holding the Control Pad in the up position. The guard can't strike you when you're parrying. Of course, you can't stab him in that position either.

The best strategy for winning your raid is to lunge and strike, then retreat a step. Another piece of sound advice: watch 16 hours of back-to-back Erroll Flynn swashbuckling movies—that'll really teach you how to swordfight!

BATTLE TO THE BITTER END

Animated pictures represent the armies. The actual battle randomly takes place inside the computer. Each soldier represents 25 men (or less) and each horseman represents 10 knights (or less). Press the Control Pad up or down, then press the A Button to change tactics. The tactics displayed at bottom right of the screen are:

- **Hold Your Ground** — Most effective when you are a good to excellent leader and you're fighting a weaker or equal leader with less men.
- **Ferocious Attack** — Risky. If you're a weak leader or are going against a larger force, it may work. But often it leaves you with casualties galore.
- **Bombard** — Best used when you have numerous catapults.
- **Outflank** — Most effective when you have a low leadership rating but outnumber the opposing army. Might also work for excellent leader who is outnumbered.
- **Retreat** — You may run away and save your men, but that will obviously destroy your leadership rating.

CATAPULT SIEGES

You must buy a catapult and transfer it to your campaign army before you can attack a territory occupied by a castle. When the siege begins, choose your ammunition — BOULDERS, GREEK FIRE, OR DISEASE.

Your objective is to do as much damage as inhumanly possible to the enemy before the open field battle begins. You must first knock a hole in the wall with a boulder before you launch fire or disease.

Press the A Button to pull the catapult's lever back. Hold it down until you're ready to fire, then release it.

Try to hit the top of the castle wall first, then lower your aim to destroy it piece by piece. Disease will kill large numbers of men if used early (because it has time to spread and fester). Fire will eliminate 10% of the castle guards.

Select CEASE FIRING if you want to end the siege early.

DEFENDING YOUR HOME CASTLE OR GARRISON

If you haven't stayed a thought ahead of the enemy, and your home castle is defended by only a handful of wimps, an attack could put a sudden halt to your dreams of conquest. Garrisons can also fall to this kind of poor planning, but without the dramatic ending.

The crossbow scene is seen from your perspective inside the castle walls. The enemy is climbing the walls and firing arrows directly at you (it's kind of a William Tell thing minus the apple).

The strength bar indicates how many men you have left. Your total number of crossbowmen corresponds to the number of men in your castle (not including knights).

This chart applies to the computer's army as well.

Also, the higher your leadership rating, the more quickly you can move your crossbow. The higher your opponent's leadership rating, the more quickly his men will appear and shoot.

Men in Castle	Total Crossbowmen
1 - 9	1 - 9
10 - 25	10
26 - 50	15
51 - 75	20
76 - 125	30
126 - 175	40
176 - 200	50

ROBIN HOOD AND THE DAMSEL IN DISTRESS

You can get Robin's help a total of three times. He'll help you raid a castle, siege a castle, or fight on the battlefield. To ask for his assistance, move the cursor to Sherwood Forest anytime you are prompted to select a territory. You'll then see Robin, receive his message, and finally return to the map where you'll select the territory you wish to harass.

As for the damsel of your dreams, you'll have the opportunity to rescue her only if her father thinks you have the nerve to succeed. So be brave, my son, and she'll eventually arrive and take the sting from your wounds.

ADVICE FROM THE ROUNDTABLE

1. Familiarize yourself with your surroundings. Select READ MAP from the menu. Inspect the territory around your castle, then size up your opponents.

2. Men-at-arms are the least expensive military commodity, and the core of an army's strength, valuable at home for defense or fields of conquest. Fighting on horseback, knights are useful mainly for attack — they can splinter a defending army with a terrifying single charge.

3. Bolster the ranks by shifting men and weapons from your home army, but remember — the careful commander leaves behind a strong force to protect his castle unless he plans to stay close by.

4. Issuing the correct orders at the proper time is the key to battlefield success. Attacking with ferocity is a gamble. It can save a day that appears lost, but can also be the undoing of a great army that might have won with a more conservative approach. Know when to give up the field. Dishonor is preferable to the loss of your last knight.

5. Any castle or territory may be attacked, Norman or Saxon. The reverse is also true — you may be attacked by Saxons, even though they're supposed allies. Chivalry was a club, and some lords did not belong.

6. Select CONQUEST from the menu to see the size of your home army and campaign army. If you have any vassals, their numbers appear in the home army column. Each vassal is equal to one soldier. Use this menu to assign additional forces to the campaign.

7. The courtyard of the enemy's castle is a dangerous place to learn the secrets of swordsmanship. Keep two things in mind and you should live long enough to reap the benefits of experience: first, the best time to thrust is when your opponent's sword is in motion away from yours; second, you must always keep moving.

So bequeath the ghosts of Camelot.

Treat Your ULTRAGAMES Cassette Carefully

- This ULTRAGAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

BIENVENUE DANS LE MONDE DE PALCOM!

Nous vous félicitons pour votre achat de l'authentique version de Defender of the Crown par Palcom pour le Nintendo Entertainment System™. Nous vous recommandons de lire attentivement l'ensemble des instructions suivantes avant de conquérir l'Angleterre.

TABLE DES MATIERES

LA CAMPAGNE ANGLAISE 16
INTRODUCTION 16
MODE D'EMPLOI ..... 17 - 18
LES 4 SEIGNEURS ANGLAIS. 19
LE TOURNOI 20
ACHAT D'UNE ARMÉE/LA CONQUÊTE 21
LES RAIDS 22
BATAILLES ET CATAPULTES 23
LA DÉFENSE DE VOTRE CHÂTEAU 24
ROBIN DES BOIS ET LA DAMOISELLE EN DÉTRESSE 24
RECOMMANDATIONS DE LA TABLE RONDE 25
ENTRETIEN DE VOTRE JEU 26

L'ANGLETERRE EN L'AN 1149 DE NOTRE ERE

En proie à la guerre civile, la campagne anglaise, autrefois si paisible, est ravagée par des armées et des hordes qui écrasent tout sur leur passage. L'herbe de ses collines est rougie par le sang des chevaliers et des serfs tués au combat. La carte du jeu montre l'ensemble de ces territoires ensanglantés et délimite chacune des terres seigneuriales. Elle montre aussi où se trouvent châteaux et garnisons, et qui revendique le titre à chaque territoire (les boucliers bleus correspondent aux terres saxonnes, les drapeaux orange aux fiefs normands. Votre pays est représenté par un valeureux chevalier sur un fidèle destrier blanc).

Vous verrez une table dans l'angle supérieur gauche de l'écran Carte. Vous y choisirez votre plan de bataille: Tournoi, Conquête, Raid, Achat d'une armée, Lecture de la Carte, Passer son tour.

QUAND L'HISTOIRE ET LA LÉGENDE NE FAISAIENT QU'UN

C'est le temps des légendes. C'est le temps des héros. Une époque de luttes âpres, où des hommes hors du commun s'élèvent au-dessus de la

mêlée pour accomplir des actions extraordinaires. Le roi, votre suzerain, est mort, le trône est vacant. La Grande Bretagne entre dans une période de destruction, un hiver terrible qui ne finira qu'après la mort du dernier brave chevalier saxon ou lorsque les châteaux normands ne seront plus que des monceaux de ruines, vides de leurs occupants qui ont réduit votre peuple à l'esclavage.

C'est l'époque où les envahisseurs étrangers apprendront les vérités assénées par les lames étincelantes des épées saxonnes. C'est l'époque où l'on forge des héros et où l'on sauve des damoiselles.

COMMENT PRENDRE LA COURONNE

Six grands seigneurs convoitent le trône d'Angleterre; leur châteaux dominent les Iles Britanniques. Il y a trois châteaux normands dans le sud, les forteresses saxonnes se trouvent au nord.

Votre mission consiste à écraser les trois châteaux normands, ce qui vous permet de revendiquer la couronne perdue. Pour y parvenir, vous devez entasser des richesses par la conquête de terres et l'attaque de châteaux. Avec ces richesses, vous formerez des armées pour réaliser d'autres conquêtes et défendre les territoires que vous revendiquez. Au départ, les Saxons sont vos alliés, mais n'oubliez pas qu'eux aussi veulent la couronne d'Angleterre.

COMMENT JOUER

Votre valeur tient autant compte de la stratégie employée que de votre force et de votre épée. Un grand roi use de sa tête pour fonder sa renommée, car il sait que si les paroles mènent les soldats au combat, ce sont des décisions qui les conduisent à la victoire.

Après affichage de l'écran d'ouverture, prenez le commandement et passez à l'écran suivant en appuyant sur le bouton A. En général, vous pouvez appuyer sur le bouton A pour changer d'écran pendant tout le déroulement de la partie.

Dès qu'un chevalier est affiché, vous pouvez choisir de jouer son rôle en appuyant sur le bouton A. Pour examiner les trois autres chevaliers possibles, appuyez sur la manette multidirectionnelle ou sur le bouton Select. Ce qui importe, c'est de noter les forces et faiblesses de chacun d'eux en autorité, habileté dans les tournois, et maniement de l'épée. (Le chevalier le plus facile à battre est Wilfred d'Ivanhoe. Le défi le plus dur est avec Wolfric le Sauvage).

Après vous être sacré Chevalier, pénétrez dans la forêt de Sherwood, et passez à l'écran de situation. Cet écran vous informe de la façon dont les choses se passent pour vous durant la partie. Il vous indique la date, l'or et les rentes qui vous sont dus, votre niveau d'habileté, le nombre de chevaliers, soldats et catapultes formant votre armée de conquête, ainsi que le nombre de soldats laissés à l'arrière pour défendre votre château. Il montre également la belle demoiselle, si vous avez assez de courage pour la sauver quand arrive son appel de détresse.

Ayant appris un certain nombre de choses sur vous-même, passez à l'écran Carte et commencez votre quête de la couronne. A partir de maintenant, faites des choix stratégiques en déplaçant l'épée vers le haut ou vers le bas au moyen de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre décision. Ensuite, suivez les directives qui vous sont communiquées à l'écran. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur, et confirmez vos commandes en appuyant sur le bouton A.

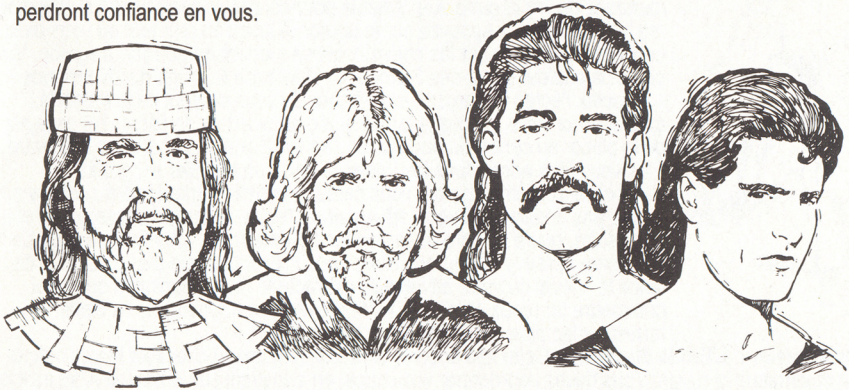
Chaque décision que vous prenez est considérée comme un TOURNANT. Pour chaque tournant un mois s'écoule dans l'ordinateur. Au cours de cette période, l'ordinateur prend également un tournant, engageant des batailles qui font rage, au hasard, à travers le pays. Vous verrez apparaître des drapeaux et des boucliers et vous les verrez changer. Ce sont les conquêtes de l'ordinateur.

N'oubliez pas que pour toute décision saxonne que vous prenez, l'ordinateur riposte avec des idées normandes. Aussi, nous vous conseillons de toujours décider avec une pensée d'avance.

LES PREUX CHEVALIERS

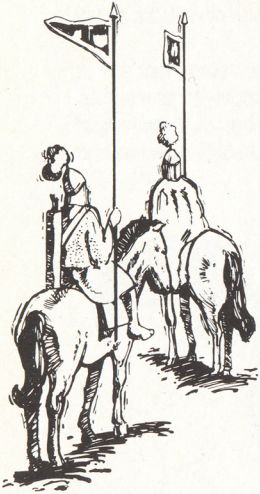
Vous remplirez le rôle d'un de ces seigneurs saxons. Notez leurs points forts et veillez à posséder les talents qui compenseront leurs faiblesses.

Au cours de la conquête, vous pouvez augmenter votre niveau d'autorité en remportant des tournois destinés à accroître votre renommée. Il est très important de vous souvenir qu'une forte autorité présente un immense avantage sur le champ de bataille. Bien entendu, vous savez que si vous esquivez une confrontation, à un moment quelconque, votre autorité en souffrira et vos hommes perdront confiance en vous.



Wilfred d'Ivanhoe		**Wolfric le Sauvage**		**Cedric de Rotherwood**		**Geoffrey Longsword**	
Autorité:	Moyenne	Autorité:	Faible	Autorité:	Forte	Autorité:	Bonne
Tournois:	Bon	Tournois:	Fort	Tournois:	Moyen	Tournois:	Faible
Epée:	Bon	Epée:	Faible	Epée:	Bon	Epée:	Fort

LE TOURNOI DES CHAMPIONS



Vous avez besoin de cinq pièces d'or pour organiser un tournoi. Quand d'autres chevaliers organisent des tournois, le code de chevalerie vous impose d'y participer (sans rien payer). Luttez pour la RENOMMEE (FAME) afin d'augmenter votre autorité, et pour des TERRITOIRES (LAND) en vue d'en gagner. Si vous n'avez pas d'autres territoires que votre château de famille à mettre en jeu, vous lutterez automatiquement pour la renommée.

1ère épreuve: La Joute Après avoir choisi votre adversaire (Conseil: ne manquez de lire la carte au préalable pour connaître quels sont les adversaires forts et faibles), appuyez sur le bouton A jusqu'au moment où vous avez une vue plongeante sur les chevaux qui se mettent en position au galop. Vous portez la couleur bleue des Saxons, l'ordinateur a le rouge des Normands.

Ensuite, l'écran "Chargez!" est affiché. En vous servant de la manette multidirectionnelle, guidez la lance située dans le bas de l'écran, et essayez de la placer au centre du bouclier de l'adversaire qui vient à votre rencontre. Plus vous êtes adroit dans les tournois, plus son bouclier est grand.

Après la troisième charge, vous serez automatiquement jeté au sol si vous n'avez pas désarçonné votre adversaire. C'est le fait ou de désarçonner votre adversaire, ou de se faire désarçonner qui détermine votre force en vue de la deuxième épreuve du tournoi. Nous vous prévenons que tuer d'un coup de lance le cheval de votre adversaire est l'acte le plus méprisable que peut commettre un preux chevalier. Faites-le et votre honneur et vos biens terrestres les plus appréciés seront perdus.

2ème épreuve: L'Etoile du Matin Cette fois encore, vous commandez le chevalier bleu, l'ordinateur commande le rouge. Vous devez coordonner vos coups, en appuyant sur le bouton A au moment où l'étoile du matin est la plus éloignée de votre adversaire. Appuyez sur le bouton A seulement et votre coup sera porté vers le haut. Appuyez sur le bouton A tout en appuyant sur la flèche BAS de la manette, et votre coup sera porté vers le bas. Vous pouvez également vous protéger en levant votre bouclier au moyen du bouton B. Pour être proclamé le champion du tournoi, vous devez remporter trois épreuves Etoile du Matin successives.

ACHAT D'UNE ARMEE (AVANT L'EPOQUE DU PENTAGONE)

Choisissez l'option BUY ARMY (Achat d'une Armée) sur le menu principal, l'écran affiche une sélection de soldats, chevaliers, catapultes et châteaux à vendre. Vous pouvez acquérir tout ce que vous voulez, du moins tant que vous avez de l'or. Aucun déficit dans les dépenses militaires ne sera toléré!

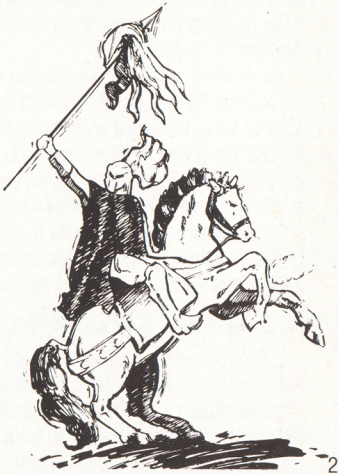
Points à prendre en compte au moment de la formation de votre armée: les chevaliers surpassent les soldats et forment votre force de frappe sur le champ d'honneur, mais ils deviennent inutilisables en garnison ou quand il s'agit de défendre votre château. Vous devez posséder au moins une (1) catapulte pour assiéger un château ennemi. Vous devez avoir des terres (en plus de votre fief natal) pour construire un château/casernement. Quand vous ferez ce genre de construction, vous recevrez dix hommes pour la défendre.

CONQUETES

L'emplacement de votre armée sur la carte est représenté par le chevalier sur sa monture. Quand elle est chez elle, l'armée sert à défendre le château. Pour transférer des forces entre votre château natal, votre armée en conquête, et les garnisons que vous avez placées dans les territoires conquis, choisissez CONQUEST (Conquête) à partir du menu principal.

Choisissez TRANSFER (Transfert) sur le menu suivant. Appuyez sur le bouton A pour confirmer quels sont les soldats, chevaliers ou catapultes que vous désirez transférer, appuyez ensuite à gauche ou à droite sur la manette multidirectionnelle.

Enfin, choisissez MOVE ARMY (DEPLACER L'ARMEE) pour capturer des territoires sans défenses, attaquer des installations ennemies ou vous déplacer dans des régions amies.



C'EST UN RAID!

Protégé par les ténèbres, vous décidez de faire un raid contre un château adverse (ou pourquoi pas, contre une place-forte alliée). C'est une décision parfaitement cupide, une mission pour faire main basse sur de l'or, rapporter un butin! Pour financer illégalement votre armée de cette façon, choisissez RAIDING (Raid) à partir du menu principal, puis identifiez le seigneur que vous voulez maltraiter en vous servant de la manette multidirectionnelle pour aligner le curseur sur son château.

Soyez prévenu, ce n'est pas aussi simple que de voler des caramels à un enfant! Vous devez mettre hors de combat trois soldats situés dans la cour, puis entrer dans la forteresse où vous affronterez en duel le capitaine de la garde. Il est très difficile pour un mauvais manieur d'épée de faire un coup de main contre le château d'un seigneur fort en cette arme. Mais c'est possible, avec beaucoup de pratique.

Pour avancer et reculer, utilisez les flèches Droite et Gauche de la manette multidirectionnelle. Pour vous échapper, allez tout à gauche de l'écran... ce qui vous coûtera des points d'autorité. Quand vous êtes tout près d'un adversaire, appuyez sur le bouton A pour attaquer. Pour parer la botte d'un garde, appuyez sur le bouton A tout en maintenant la manette multidirectionnelle dans la position Haut. Le garde ne peut pas vous frapper quand vous parez. Bien entendu, vous ne pouvez pas non plus le poignarder dans cette position.

La meilleure stratégie pour mener des raids avec succès consiste à porter une botte puis à reculer. Un autre bon conseil: passez seize heures à repasser continuellement des films de cape et d'épée avec Errol Flynn... cela vous apprendra vraiment à ferrailler!

UN COMBAT SANS MERCI

Les armées sont représentées par des images animées. La bataille réelle se déroule de façon aléatoire dans l'ordinateur. Chaque soldat compte pour 25 hommes (ou moins) et chaque cavalier compte pour 10 chevaliers (ou moins). Appuyez sur la flèche Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le bouton A pour changer de tactique. Les tactiques affichées en bas à droite de l'écran sont les suivantes:

- **Hold your Ground (Maintenez votre position)** — Extrêmement efficace si vous êtes un bon voire un excellent meneur d'hommes et que vous combattez un chef de force égale ou moindre, avec moins d'hommes.
- **Ferocious Attack (Attaque téméraire)** — Risqué. Si vous êtes un chef faible ou que vous vous attaquez à une force supérieure, cela peut réussir. Mais vous subissez généralement de très lourdes pertes.
- **Bombard (Bombardement)** — Les résultats sont meilleurs si vous disposez de nombreuses catapultes.
- **Outflank (Débordement)** — Très efficace si vous avez un faible indice d'autorité mais que vous disposez d'une troupe supérieure en nombre à l'armée adverse. Peut également réussir à un très bon chef surpassé en nombre.
- **Retreat (Retraite)** — Vous pouvez fuir et sauver vos hommes, mais évidemment cela va faire mal à votre indice d'autorité.

SIEGES A LA CATAPULTE

Vous devez acheter une catapulte et la ramener dans votre armée menant la campagne avant de pouvoir attaquer un territoire défendu par un château. Quand le siège commence, faites le choix de vos munitions: BOULDERS (Rochers), GREEK FIRE (Feu grégeois), ou DISEASE (Maladie).

Votre objectif consiste à infliger le plus de dommages possibles à vos adversaires avant que la bataille en terrain découvert ne commence. Pour pouvoir utiliser des feux grégeois ou la maladie, vous devez commencer par percer un trou dans une muraille au moyen d'un rocher.

Appuyez sur le bouton A pour amener en arrière le levier de la catapulte. Maintenez-le dans cette position basse jusqu'au moment où vous serez prêt à tirer, puis relâchez-le.

Pour commencer, essayez de toucher la partie supérieure des murs du château, puis abaissez votre tir pour les détruire morceau par morceau. La maladie tuera des hommes en grand nombre si elle est employée assez tôt (elle doit avoir le temps de se répandre et d'agir). Le feu éliminera 10% des gardes du château.

Choisissez CEASE FIRING (Cessez le feu) si vous voulez mettre un terme au siège prématurément.

DEFENSE DE VOTRE CHATEAU OU GARNISON

Si vous n'avez pas devancé les projets de l'adversaire, et que votre château n'est défendu que par une poignée de chiffes molles, un assaut pourrait soudainement mettre fin à vos rêves de conquête. Les garnisons peuvent aussi tomber à cause de cette mauvaise planification, mais sans cette fin dramatique.

La scène des arbalètes est vue en fonction de votre perspective à l'intérieur des murs du château. L'ennemi escalade les murs et tire des flèches directement sur vous (c'est un genre d'épisode à la Guillaume Tell sans la pomme...)

L'indicateur de force affiche le nombre d'hommes qui vous restent. Votre effectif total d'arbalétriers correspond au nombre d'hommes dans votre château (les chevaliers non compris).

Ce tableau s'applique également aux forces ennemies. En outre, plus votre indice d'autorité est élevé, plus vous pouvez vous servir rapidement de votre arbalète. Plus l'indice d'autorité de votre adversaire est élevé, plus ses hommes apparaîtront et tireront vite.

Hommes dans le château	Total d'arbalétriers
1 - 9	1 - 9
10 - 25	10
26 - 50	15
51 - 75	20
76 - 125	30
126 - 175	40
176 - 200	50

ROBIN DES BOIS ET LA DAMOISELLE EN DETRESSE

Robin des Bois pourra venir trois fois à votre rescousse. Il vous aidera à mener un raid contre un château, à assiéger un château, ou à combattre sur le champ de bataille. Pour lui demander de l'aide, placez le curseur sur la Forêt de Sherwood chaque fois qu'il vous est demandé de choisir un territoire. A ce moment-là, vous verrez Robin: recevez son message et retournez à la carte où vous choisirez le territoire que vous désirez conquérir.

En ce qui concerne la damoiselle de vos rêves, vous ne pourrez la sauver que si son père estime que vous avez la rage de vaincre. Aussi, soyez brave, mon fils, et elle finira par arriver et apaiser la douleur de vos blessures.

RECOMMANDATIONS DE LA TABLE RONDE

1. Familiarisez-vous avec ce qui vous entoure. Choisissez READ MAP (Lire la Carte) à partir du menu. Inspectez le territoire autour de votre château. Ensuite, évaluez vos adversaires.

2. Les hommes d'armes constituent les ressources militaires les moins coûteuses; formant le noyau des armées, ils servent à la défense de leur propre sol ou à des fins de conquête. Combattant à cheval, les chevaliers servent principalement à attaquer — ils peuvent couper une armée en deux d'une seule et terrifiante charge.

3. Renforcez vos rangs par des mutations d'hommes et d'armes à partir de votre armée de défense; mais souvenez-vous qu'un chef prudent laisse à l'arrière des forces puissantes pour protéger son château, à moins qu'il ait l'intention de rester dans les parages.

4. Donner les bons ordres au moment approprié est à la base de la réussite sur le terrain. Attaquer avec témérité est un pari. Cette tactique peut sauver une journée qui paraît perdue, mais elle peut également entraîner la déroute d'une armée valeureuse qui aurait pu l'emporter avec une approche moins téméraire. Sachez quand il faut céder le terrain. Le déshonneur vaut mieux que la perte de votre dernier chevalier.

5. Tout territoire ou château peut être attaqué, qu'il soit Normand ou Saxon. Le contraire est également vrai — vous pouvez être attaqué par des Saxons, bien qu'en principe ils soient vos alliés. La Chevalerie était un club, et certains seigneurs n'en étaient pas dignes.

6. Choisissez CONQUEST (Conquête) sur le menu pour voir la taille de votre armée de défense et celle de votre armée de conquête. Si vous avez des vassaux, leurs effectifs apparaissent dans la colonne de l'armée de défense. Chaque vassal compte pour un soldat. Utilisez ce menu pour affecter des troupes supplémentaires à l'armée en campagne.

7. La cour du château ennemi est un endroit périlleux pour apprendre les secrets du combat à l'épée. Gardez deux choses à l'esprit et vous devriez vivre assez longtemps pour recueillir les bienfaits de l'expérience: premièrement, le meilleur moment pour fendre est lorsque l'épée de votre adversaire s'éloigne de vous; deuxièmement, vous devez constamment bouger.

Tel est le legs des fantômes de Camelot...

Prenez soin de votre cartouche Palcom

- Cette cartouche Palcom est un appareil de précision comportant des circuits électroniques complexes. Évitez de lui donner des chocs intempestifs ou de la soumettre à des températures extrêmes. N'essayez jamais de la démonter.

- Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau afin de ne pas endommager les circuits du jeu.

- Vérifiez toujours que votre console NES est HORS TENSION quand vous insérez ou que vous retirez la cartouche.

- Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension. Des défauts de fonctionnement ou des dégâts pourraient en résulter.

WELKOM IN DE WERELD VAN PALCOM!

Je bent nu eigenaar van PALCOM's echte videospel versie van Defender of the Crown voor het Nintendo Entertainment System . Lees deze gebruiksaanwijzing voor je begint met je tocht om Engeland te veroveren.

INHOUDSOPGAVE

HET ENGELSE LANDSCHAP 28

INTRODUCTIE 28

HOE SPEEL JE ..... 29 - 30

DE VIER ENGELSE LORDS 31

HET TOERNOOI 32

EEN LEGER KOPEN/DE VEROVERING 33

PLUNDEREN 34

GEVECHTEN EN KATAPULTS 35

JE KASTEEL VERDEDIGEN 36

ROBIN HOOD EN DE JONKVROUW IN NOOD 36

ADVIES VAN DE RONDE TAFEL 37

HOE BEHANDEL JE JE SPEL 38

ENGELAND 1149 N.C.

Overspoeld door de burgeroorlog, is het Engelse landschap uiteen gescheurd door de grote legers en donderende kanonnen. Alles wat groen was, is nu rood door de vele gevallen ridders en soldaten. De onderstaande plattegrond laat het strijdtoneel zien en geeft de onderlinge grenzen in de vroegere feodale staat aan. Hij geeft ook aan waar de kastelen en de garnizoenen zijn en van wie welk gebied is (Blauwe schilden zijn het grondgebied van de Saksen, oranje vlaggen geven het gebied van de Normandiers aan. Jouw gebied wordt aangegeven door een dappere ridder op een stoer, wit paard).

In de linker bovenhoek van het scherm zie je een tabel. Daarop kun je kiezen wat je wilt gaan doen: Toernooi, Veroveringen, Gaan Plunderen, Leger Kopen, Kaart Lezen, Doorgaan.

TOEN GESCHIEDENIS EN FANTASIE NOG GELIJK WAREN

Het is een tijd van legendes. Een tijd voor helden. Een tijd van bittere strijd, waarin moedige mannen het uiterste van zichzelf vergen en

heldendaden plegen. Je koning is dood en de troon is vrij. Engeland gaat een tijd van vernietiging tegemoet. Een winter die alleen kan eindigen met de dood van de laatste dappere Saksische ridder of de vernietiging van alle Normandische kastelen, waarbij alle onderdrukkers van jouw volk hun einde hebben gevonden.

Het is een tijd waarin alle buitenlandse indringers kennis zullen maken met de hardheid van alle Saksische zwaarden. Een tijd van nieuwe helden en geredde jonkvrouwen.

HOE KROON JE JEZELF

Zes grote Lords vechten om de Engelse troon: hun kastelen zijn de grootsten in het land. In het zuiden zijn drie Normandische kastelen, in het noorden zijn drie Saksische kastelen.

Jouw opdracht is om de drie Normandische kastelen te verwoesten en zo de troon veroveren. Om dat te kunnen doen, moet je landerijen veroveren en kastelen plunderen. Met al het goud dat je daarmee wint, moet je een leger opbouwen om verder te kunnen trekken en je veroverde land mee te verdedigen. De andere Saksische Lords zijn bij het begin je medestanders, maar onthoud goed: zij willen ook op de troon zitten!

HOE SPEEL JE

Strategie is net zo belangrijk als je kracht en je zwaard. Een groot koning weet dat hij al zijn beslissingen goed moet overwegen, want alleen met de juiste woorden en veel geld kun je een goed leger opbouwen.

Als je het beginscherm ziet, moet je het commando nemen en verder gaan door op de A knop te drukken. Tijdens het spel zul je de A knop vaak gebruiken om van scherm te wisselen.

Als het eerste plaatje van een ridder verschijnt, kun je hem kiezen door op de A knop te drukken. Om de andere drie ridders te zien, moet je op de Select toets of de vierpuntsdruktoets drukken. Let goed op hoe sterk of zwak elke ridder is bij de onderdelen Leiderschap, Duelleren en Zwaardvechten. (De makkelijkste ridder om mee te winnen is Wilfred of Ivanhoe. De moeilijkste uitdaging is met Wolfric the Wild.)

Als je jezelf geridderd hebt, ga je door Sherwood Forrest naar het statusscherm. Op dit scherm zie je hoever je gevorderd bent tijdens het spel. Hierop staat de datum, de goud- en geldvoorraad die je hebt, welke rang je hebt, het aantal ridders, soldaten en katapulten dat je in je leger hebt en het aantal soldaten dat je achtergelaten hebt om je eigen kasteel te beschermen. Je ziet ook de schone jonkvrouw die je, als je dapper genoeg bent, moet redden als ze daarom vraagt.

Als je dit allemaal weet, kun je verder gaan naar het kaartscherm, waar je tocht naar de troon begint. Maak hier je strategische keuzes door met de vierpuntsdruktoets het zwaard op en neer te bewegen. Druk op de A knop om je keuzes te bevestigen. Volg daarna de aanwijzingen die op het scherm verschijnen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de cursor te bewegen en geef commando's met de A knop.

Elke beslissing die je maakt wordt gezien als een KEERPUNT. Voor elk keerpunt dat je maakt, rekent de computer een maand. Tegelijkertijd maakt de computer ook een keuze en zo ontstaat de grote strijd om het land. Je ziet vlaggen en schilden verschijnen en verdwijnen. Dit zijn de zetten van de computer.

Let op! Voor elke Saksische beslissing die jij maakt, maakt de computer een Normandische beslissing. Probeer dus altijd een zet vooruit te denken.

GOEDE RIDDERS

Jij speelt met een van deze vier Saksische Lords. Let goed op wat ze slecht kunnen, zodat jij dat goed aan kunt vullen.

Tijdens de veroveringen kun je je leiderschap vergroten door alle onderdelen te winnen. Dit is erg belangrijk om te onthouden, want op het slagveld is het enorm van belang om een goed leider te zijn. Onthoud ook goed, dat als je van een gevecht wegloopt, je mannen minder vertrouwen in je krijgen en niet meer zo goed gehoorzamen.

Wilfred of Ivanhoe

Leiderschap: Gemiddeld
Stootkracht: Goed
Zwaardvechten: Goed

Wolfric the Wild

Leiderschap: Zwak
Stootkracht: Sterk
Zwaardvechten: Zwak

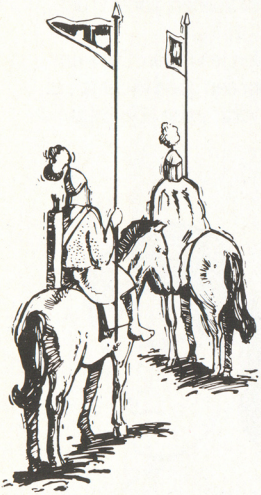
Cedric of Rotherwood

Leiderschap: Sterk
Stootkracht: Gemiddeld
Zwaardvechten: Goed

Geoffrey Longsword

Leiderschap: Goed
Stootkracht: Zwak
Zwaardvechten: Sterk

HET TOERNOOI DER KAMPIOENEN



Je moet 5 goudstukken betalen om een toernooi te mogen organiseren. Als een andere Lord een toernooi houdt, moet je volgens de ere-codes meedoen (maar wel gratis). Vecht voor FAME (beroemdheid), voor een beter leiderschap en voor LAND om je territorium uit te breiden. Als je alleen nog maar je eigen land hebt, vecht je automatisch voor FAME.

Onderdeel 1: het Lansgevecht Nadat je je tegenstander hebt gekozen (Tip: kijk naar het kaartje hoe groot ieders stootkracht is en kies de juiste tegenstander), moet je op de A knop drukken totdat je de twee paarden in positie ziet lopen. Jij bent de blauwe Saks, de computer is de rode Normandier.

Daarna zie je het "Charge!" scherm. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de lans op het midden van het schild van je tegenstander in het andere gedeelte van het scherm te richten. Hoe groter je stootkracht is, hoe groter je schild ook is.

Als je hem na de derde keer nog niet van zijn paard hebt gestoten, krijg je automatisch een klap. Wie het langst op het paard blijft zitten, heeft ook de meeste kracht in het volgende onderdeel van het toernooi.

Let op! Het ergste wat je kunt doen, is het raken van het paard van je tegenstander met je lans. Als je dat doet, verlies je al je eer en het meeste van je bezittingen.

Onderdeel 2: de Goeiemorgen Jij bent weer de blauwe ridder en de computer is de rode. Je moet nu je slagen uitmikken door op de A te drukken als de Goeiemorgen het verst van je tegenstander is verwijderd. Als je tegelijk op OMLAAG op de vierpuntsdruktoets drukt, zwaai je omlaag. Je kunt je ook verdedigen door met de B knop je schild omhoog te houden.

Om het toernooi te winnen, moet je de Goeiemorgen wedstrijd drie keer winnen.

EEN LEGER KOPEN (Op de oude manier)

Kies op het grote scherm voor BUY ARMY. Dan kun je verschillende soldaten, ridders, katapults en kastelen kopen. Je kunt alles kopen wat je wilt, als je maar genoeg goud hebt om mee te betalen (Je kunt NOOIT op krediet kopen!) Dingen die je moet onthouden als je een leger gaat kopen: Ridders zijn veel sterker en kunnen meer hebben als soldaten, maar je hebt niets aan ze als je je kasteel of garnizoen moet verdedigen. Je moet minstens een (1) katapult hebben om een vijandig kasteel aan te vallen. Je moet ook extra land hebben (naast je eigen land) om kastelen of garnizoenen op te bouwen. Als je een kasteel/ garnizoen bouwt, moet je minstens 10 man hebben om dat te verdedigen.

VEROVERINGEN

De plaats van je leger staat op de kaart aangegeven als een ridder te paard. Als je thuis bent, helpt het leger het kasteel te verdedigen. Als je je troepen wilt verplaatsen tussen je eigen kasteel, je grote leger en de garnizoenen die je hebt gebouwd op veroverd gebied moet je voor CONQUEST kiezen op het scherm.

Op het scherm dat dan verschijnt, moet je voor TRANSFER kiezen. Druk op de A knop om de soldaten, ridders of katapults te kiezen die je wilt verplaatsen en verplaats dan de cursor met LINKS en RECHTS op de vierpuntsdruktoets .

Kies als laatste MOVE ARMY om naar de te veroveren gebieden te gaan, val vijandelijke legers aan of passeer door vriendelijk gebied.

WE GAAN PLUNDEREN!

Midden in de nacht besluit je een vijandig kasteel te gaan plunderen (of soms ook een bevriend kasteelheer). Dit is puur om meer geld te krijgen, een grotere goudvoorraad te kweken. Om op deze illegale manier aan meer geld te komen moet je op het speelscherm voor RAIDING kiezen. Kies daarna met de vierpuntsdruktoets de Lord die je wilt beroven door de cursor bij zijn kasteel te zetten.

Wees gewaarschuwd! Dit is niet zo makkelijk als je denkt. Je moet eerst drie soldaten van de wacht verslaan en daarna het kasteel binnengaan om het op te nemen tegen de kapitein van de soldaten. Het is erg moeilijk voor een zwakke zwaardvechter om te winnen bij een kasteel met een sterke zwaardvechter. Als je veel oefent, kun je toch nog wat bereiken.

Beweeg je figuur vooruit en achteruit met LINKS en RECHTS op de vierpuntsdruktoets . Als je wilt ontsnappen, moet je helemaal links in het beeld gaan staan...maar dat kost je wel punten! Als je bij je tegenstander bent, kun je aanvallen met de A knop. Om je te verdedigen, moet je op OMHOOG en op de A knop drukken. De kapitein kan niet aanvallen als je je verdedigt. Je kunt in die positie ook niet aanvallen.

De beste manier om te winnen, is om naar voren te stappen, te slaan en je weer terug te trekken. Een ander advies: kijk eerst naar alle Ivanhoe-films om de juiste technieken te leren!

VECHT TOT HET BITTERE EINDE

Je ziet de legers alleen maar op plaatjes. De echte strijd speelt zich af in de computer. Elke soldaat stelt 25 man (of minder) voor en elke ridder stelt 10 man (of minder) voor. Druk op OMHOOG en OMLAAG op de vierpuntsdruktoets en daarna op de A knop om van tactiek te veranderen. De tactieken die je rechts onderin ziet zijn:

- **Hold Your Ground (Verdedig je grondgebied)** — Heel effectief als je een goede leider bent en je tegen een zwakke leider of een gelijke leider met minder mannen vecht.
- **Ferocious Attack (Felle aanval)** — Gevaarlijk. Het kan werken als je een zwakke leider bent of als je tegen een grote overmacht moet vechten, maar meestal levert het veel gewonden op.
- **Bombard (Bombardement)** — Is het beste als je veel katapults hebt.
- **Outflank (Uitval)** — Erg effectief als je een zwakke leider bent, maar veel meer manschappen hebt. Werkt ook wel bij een sterke leider met weinig manschappen.
- **Retreat (Terugtrekken)** — Je kunt altijd wegrennen als je te weinig mannen hebt, maar het kost je wel leiderschapspunten.

KATAPULT OVERWINNINGEN

Voor je een kasteel aan kunt vallen, moet je eerst een katapult kopen en dat overbrengen naar je grote leger. Voor je de aanval begint, moet je eerst je munitie kiezen - STENEN, GRIEKS VUUR of ZIEKTE.

Je moet zoveel mogelijk schade aanbrengen voor je het gevecht in het open veld begint. Sla eerst een gat in de muur met een Steen en daarna kun je Grieks Vuur of een Ziekte gebruiken.

Druk op de A knop om de katapult te spannen. Houd die ingedrukt tot je klaar bent om te vuren en laat dan los.

Probeer eerst de bovenkant van de muur te raken en ga dan langzaam naar beneden mikken. Als je snel begint met de Ziekte te gebruiken, kun je veel mannen uitschakelen, maar het duurt even voor het echt werkt. Met Vuur schakel je ongeveer 10% van de mannen uit.

Kies voor CEASE FIRING als je met schieten wilt stoppen.

JE KASTEEL OF GARNIZOEN VERDEDIGEN

Als je je vijand niet constant een stap voorblijft en je je eigen kasteel laat verdedigen door een stelletje zwakkelingen, kan een aanval een einde maken aan je grote plannen. Je garnizoenen kunnen ook overvallen worden, maar dat is niet zo tragisch als bij je eigen kasteel. De kruisboog-scene zie je uit jouw ogen binnen de muren van het kasteel. De vijand klimt over de muren en schiet pijlen op je af (een soort Willem Tell, maar dan zonder appels!)

De Krachtmeter laat zien hoeveel mannen je nog hebt. Het totale aantal Kruisboogschutters komt overeen met het aantal mannen in je kasteel (zonder de ridders).

Mannen in Kasteel	Aantal Kruis - boogschutters
1 - 9	1 - 9
10 - 25	10
26 - 50	15
51 - 75	20
76 - 125	30
126 - 175	40
176 - 200	50

Deze kaart geldt ook voor het leger van de computer.

Hoe hoger je leiderschap is, hoe sneller je je kruisboog kunt verplaatsen. Hoe hoger het leiderschap van je tegenstander is, hoe sneller zijn mannen schieten.

ROBIN HOOD EN DE JONKVROUW IN NOOD

Robin Hood komt je drie keer helpen. Hij helpt je een kasteel te plunderen, een kasteel te overvallen of te strijden op het slagveld. Om zijn hulp te vragen, moet je de cursor verplaatsen naar Sherwood Forrest op het moment dat je een gebied mag kiezen. Je ziet Robin, hoort zijn boodschap en gaat weer terug naar de kaart waar je het gebied kunt kiezen waar je heen wilt gaan.

Wat betreft de jonkvrouw van je dromen: je krijgt alleen de kans haar te bevrijden als haar vader denkt dat jij sterk genoeg bent om dat te doen. Wees dus moedig, mijn zoon, en misschien komt zij de pijn een beetje verlichten.

ADVIES VAN DE RONDE TAFEL

1. Leer snel je omgeving kennen. Kies op het scherm voor READ MAP.

Verken het gebied rond je kasteel en ga daarna op pad naar je tegenstanders.

2. Voetsoldaten zijn de goedkoopste soldaten en erg belangrijk voor een leger, zowel thuis in het kasteel als in het veld. Hoog op hun paard gezeten, zijn de grote ridders erg goed in het gevecht. Een verdedigend leger kunnen ze vaak met 1 aanval vernietigen.

3. Verstevig je rangen door legertroepen uit je kasteel naar het front te halen. Denk wel goed na! Een goede commandant laat altijd wat sterke mannen bij zijn kasteel om dat te verdedigen, behalve als hij zelf in de buurt blijft.

4. Het geheim van de overwinning is het nemen van de juiste beslissingen op de juiste momenten. Je kunt er niet alles mee redden, maar vaak kun je je heel wat manschappen besparen als je de juiste beslissingen neemt. Trek op tijd terug. Beter gezichtsverlies dan het verlies van je laatste ridder!

5. Je kun zowel Saksische als Normandische kastelen aanvallen. Maar pas op! Jij kunt ook aangevallen worden door de Saksische Lords. De echte ridders waren heren, maar sommige ook niet!

6. Kies voor CONQUEST om de grootte van je leger thuis en je leger in het veld te zien. Als je vazallen hebt, zie je hun aantal bij het thuis-leger staan. Elke vazal is gelijk aan 1 soldaat. Op dit scherm kun je ook troepen verplaatsen.

7. De binnenplaats van een vijandig kasteel is een slechte plaats om zwaardvechten te leren. Onthoudt twee dingen als je lang genoeg wilt leven om wat aan je ervaring te hebben. Ten eerste: je kunt het beste toeslaan als het zwaard van je vijand het verst van je verwijderd is; ten tweede: blijf altijd bewegen!

Treed in de voetsporen van de beroemde Camelot!

BEHANDEL JE PALCOMGAMES SPEL VOORZICHTIG

- Deze PALCOMGAMES spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

- Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigt het spel.

- Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.

- Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Nintendo and Nintendo Entertainment System
are trademarks of Nintendo.
PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of Palcom Software Limited.
Defender of the Crown™ is a trademark of Cinemaware Corp.
© 1991 Konami

Printed in Japan
Imprime au Japon